

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE  
PLAYING*) DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA  
TERHADAP KONSEP PERBANDINGAN SENILAI DAN BERBALIK NILAI  
(PTK Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun  
2016/2017)



Usulan Penelitian Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Matematika

Diajukan Oleh :

**PUTRI TIKA ARIYANI**

**A410130218**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2017**

Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Upaya  
Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Konsep Perbandingan Senilai dan  
Berbalik Nilai  
(PTK Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun  
2016/2017)

Diajukan Oleh:

**PUTRI TIKA ARIYANI**

**A410130218**

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di  
hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 3 Januari 2017



**Dra Sri Sutarni, M.Pd**

**NIK. 563**

HALAMAN PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KONSEP PERBANDINGAN SENILAI DAN BERBALIK NILAI (PTK SISWA KELAS VII SEMESTER GASAL SMP KASATRIYAN 1 SURAKARTA TAHUN 2016/2017)**

OLEH

PUTRI TIKA ARIYANI

A410130218

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Selasa, 17 Januari 2017

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Dra. Sri Sutarni, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Sumardi, M.Si  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Idris harta, M. A. Ph. D  
(Anggota II Dewan Penguji)

()  
()  
()

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum)

NIP. 19650428 199303 1001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Putri Tika Ariyani  
NIM : A410130218  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul Artikel Publikasi : "Implementasi Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Konsep Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai (PTK Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Kasatriyan 1 Surakarta Tahun 2016/2017)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu / dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Surakarta, 30 Desember 2016

Yang membuat pernyataan,



Putri Tika Ariyani

NIM. A410130218

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KONSEP PERBANDINGAN SENILAI DAN BERBALIK NILAI (PTK SISWA KELAS VII SEMESTER GASAL SMP KASATRIYAN 1 SURAKARTA TAHUN 2016/2017)**

**Abstrak**

Latar Belakang Masalah dalam penelitian ini dikarenakan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai kelas VII A SMP Kasatriyan 1 Surakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai setelah diterapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan subjek siswa kelas VII A SMP Kasatriyan 1 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data melalui metode observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep dilihat dari: 1. menyatakan ulang sebuah konsep dari sebelum tindakan 6 siswa (28,6 %) setelah tindakan meningkat menjadi 17 siswa (80,95 %). 2. mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu dari sebelum tindakan 4 siswa (19,05 %) setelah tindakan meningkat menjadi 15 (71,43 %). 3. memberi contoh dan non contoh dari konsep sebelum tindakan 4 siswa (19,05 %) setelah tindakan meningkat menjadi 17 siswa (80,95%). 4. mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah sebelum tindakan 2 siswa (9,52 %) setelah tindakan meningkat menjadi 13 siswa (61,9 %). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai.

**Kata Kunci:** Pemahaman Konsep, Perbandingan senilai, Perbandingan berbalik nilai, Bermain Peran

**Abstract**

*The background of this study is the lack of students' understanding of the concept of direct proportion and inverse proportion of class VII A in junior High School Kasatriyan 1 Surakarta. The purpose of this study to find out the enhancement on students' understanding of the concept of direct proportion and inverse proportion by applying the implementation of learning models named play a role (role playing) with the subject of class VII A junior Kasatriyan 1 Surakarta academic year 2016/2017. The kind of this research is classroom action research. The technique of collecting data through observation, testing, field notes, and documentation. The results showed an enhancement on students' understanding of the concept of views: 1. Declare the concept before applying the treatment about 6 students (28.6%) after treatment, it is increased to 17 students (80.95%). 2. Classify the objects based on the specific characters before applying the treatment about 4 students (19.05%) after the treatment applied, it is increased to 15 students (71.43%). 3. Give the examples and non-examples of the concept before applying the treatment about 4 students*

(19.05%) after applying the treatment, it is increased to 17 students (80.95%). 4. Apply the concepts or algorithms in solving the problems before applying the treatment about 2 students (9.52%) after applying the treatment, it is increased to 13 students (61.9%). Based on the research result, it can be concluded that the implementation of learning model named play a role (role playing) can enhance students' understanding of the concept of direct proportion and inverse proportion

**Keywords:** *Understanding Concepts, Direct Proportion, Inverse proportion, Role Playing*

## **1. Pendahuluan**

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Hardini: 2012, 159). Siswa menganggap matematika tidak menarik dan penuh rumus, sehingga mengakibatkan siswa kurang berhasil dalam belajar matematika, padahal matematika merupakan salah satu bidang studi yang berperan penting dalam pendidikan, hal itu terlihat karena beberapa konsep matematika terkandung pada hampir setiap mata pelajaran lainnya di sekolah. Matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, namun tujuan utama diajarkannya matematika adalah agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk benar-benar aktif sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengingat dan memahami dengan baik apa yang telah diajarkan kepadanya.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika mencerminkan bahwa masih lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Hal ini terlihat berdasarkan hasil observasi diperoleh data tentang kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dilihat dari indikator yaitu : 1) menyatakan ulang sebuah konsep ada 6 siswa (28,6 %). 2) mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu ada 5 siswa (23,8 %). 3) memberikan contoh dan non contoh dari konsep ada 5 siswa (23,8 %). 4) mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah ada 2 siswa (9,52%).

Melihat pentingnya pemahaman konsep terhadap keberhasilan sebuah pembelajaran matematika maka perlu adanya perhatian lebih terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika. Penyebab rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh faktor intern dan faktor ekstern (Slameto, 2003: 54). Faktor ekstern dapat bersumber dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu faktor ekstern juga dapat bersumber dari diri siswa itu sendiri, dimana siswa kurang banyak berlatih dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang menyebabkan terhambatnya pemahaman siswa dalam memahami konsep matematika dengan baik. Oleh karena itu sebelum pembelajaran berlangsung, guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang efektif bagi siswa, dimana model pembelajaran tersebut mampu secara aktif melibatkan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga dapat menarik perhatian siswa sehingga mampu menghilangkan kejenuhan yang biasa dialami siswa dalam pembelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran bermain peran atau (*role playing*). Menurut Blanter (dalam Ibnu Sina: 2011) bermain peran adalah metodologi yang berasal dari *sociodrama* yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami lebih dalam aspek sastra, kajian sosial, dan bahkan beberapa aspek matematika atau sains. Lebih lanjut, dapat membantu mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, dengan mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan novel dan mencari solusi kreatif. Oleh karena itu dengan dilakukannya penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai. Oxford (1997) menyatakan bahwa konsep akan dapat dipahami siswa jika konsep tersebut dikonstruksikan sendiri oleh siswa melalui pembelajaran dalam suatu kelompok sehingga siswa akan melakukan proses sosial. Proses sosial yang terjadi pada setiap kelompok tersebut menjadikan pembelajaran matematika yang aktif.

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai tujuan yang harus dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan

senilai dan berbalik nilai setelah diterapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak hanya dapat menghafal konsep tetapi juga dapat memahami konsep, sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan konsep tersebut dengan baik.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dengan guru matematika. PTK ini berpedoman pada hasil observasi awal yang telah dirumuskan sebagai permasalahannya. Pada tahap perencanaan, peneliti mengikutsertakan guru matematika untuk memadukan hasil observasi yang dipakai sebagai data awal yang kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan penerapan *role playing* dalam pembelajaran.

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 10 November 2016 sampai 25 November 2016 dengan subyek siswa kelas VII A Semester Gasal SMP Kasatriyan 1 Surakarta yang berjumlah 21 siswa. Peneliti dan guru matematika dilibatkan langsung dari dialog awal, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi. Pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan: 1) metode observasi, 2) metode tes, 3) catatan lapangan, dan 4) metode dokumentasi. Berdasarkan metode pengambilan data, maka dikembangkan instrumen penelitian: 1) lembar observasi, 2) soal tes, 3) lembar catatan lapangan, 4) alat dokumentasi. Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan pada penelitian.

Validitas atau keabsahan data penelitian diperiksa melalui triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sebagai pembanding. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi penyidik. Triangulasi penyidik adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Keabsahan data ini dilakukan oleh peneliti bersama guru matematika SMP Kasatriyan 1 Surakarta.



Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis mengalir, yang meliputi tiga komponen, yaitu 1. reduksi data, 2. penyajian data, 3. penarikan simpulan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan pembelajaran dari tindakan siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai. Data yang diperoleh peneliti mengenai pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai pada kelas VII SMP Kasatriyan 1 Surakarta dari sebelum tindakan sampai dilakukan tindakan siklus II. Peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan selama dua siklus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian siklus I, pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai belum sesuai dengan prosentase daripada indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. Pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai sudah mengalami peningkatan pada siklus I, yaitu dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyatakan ulang sebuah konsep meningkat, kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu meningkat, kemampuan siswa dalam memberikan contoh dan non contoh dari konsep juga meningkat, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah pun juga meningkat. Akan tetapi peningkatan yang terjadi masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan dalam penelitian. Hal tersebut terjadi karena siswa dan guru masih belum terbiasa dalam penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Hasil refleksi pada tindakan siklus I dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan saat perencanaan tindakan siklus II. Pemahaman siswa terhadap model pembelajaran bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan disetiap siklus penelitian. Peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel Data Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Konsep Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai

Indikator Pemahaman konsep siswa	Sebelum Tindakan	Indikator Pencapaian	Setelah Tindakan	
			Siklus I	Siklus II
Menyatakan ulang sebuah konsep	6 siswa (28,6 %)	50 %	11 siswa (52,4 %)	17 siswa (80,95 %)
Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu	4 siswa (19,05 %)	50 %	7 siswa (33,3 %)	15 siswa (71,43 %)
Memberikan contoh dan non contoh dari konsep	4 siswa (19,05 %)	50 %	13 siswa (61,9 %)	17 siswa (80,95 %)
Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah secara tepat	2 siswa (9,52 %)	50 %	7 siswa (33,3 %)	13 siswa (61,9 %).

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai baik sebelum dilakukan tindakan maupun sudah dilakukan tindakan dapat dilihat dari beberapa indikator-indikator yang dapat dijadikan bahan penilaian dalam penelitian ini. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain:

Kemampuan siswa dalam menyatakan ulang sebuah konsep dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran menunjukkan peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan tindakan siklus II. Hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran siswa memerankan permasalahan secara langsung dan dapat menganalisis apa perbedaan dari perbandingan senilai dan berbalik nilai sehingga siswa lebih paham dengan masing-masing konsep. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mampu menuliskan kembali konsep materi pada saat menyelesaikan masalah.

Berdasarkan dari hasil tiap siklus, kemampuan siswa dalam membedakan permasalahan-permasalahan yang termasuk ke dalam perbandingan senilai dan berbalik nilai mengalami peningkatan. Hal ini terlihat ketika siswa dihadapkan dengan soal pengelompokan permasalahan menurut sifat-sifat tertentu dan sebagian besar siswa mampu menjawabnya dengan tepat. Dan hal ini dikarenakan juga pada saat proses pembelajaran, setiap kelompok memerankan permasalahan yang berbeda sehingga mereka tahu ciri-ciri permasalahan yang termasuk dalam konsep perbandingan senilai maupun yang masuk dalam perbandingan berbalik nilai.

Berdasarkan dari hasil tiap siklus, kemampuan siswa dalam memberikan contoh dari suatu konsep matematika sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan tindakan mengalami peningkatan.

Indikator ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep matematika untuk menyelesaikan permasalahan pada soal. Dari hasil pembelajaran sebelum dilakukan tindakan sampai dilakukan tindakan siklus II kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah mengalami peningkatan.

Kesimpulan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Qori Magfiroh, Marthen Tapilow dan Nar Herrhyanto dimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran melalui model pembelajaran konseptual interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan aktif akan lebih dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Sina dimana Penerapan model pembelajaran (*role playing*) berbasis analisis SWOT dapat menghantarkan siswa mencapai tuntas belajar yaitu tuntas terhadap keaktifan siswa, keterampilan proses siswa, dan prestasi belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII A SMP Kasatriyan 1 Surakarta dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai dalam pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator pemahaman konsep siswa yaitu:

Menyatakan ulang sebuah konsep, yaitu sebelum adanya tindakan hanya sebesar (28,6 %), pada tindakan kelas siklus I mencapai (52,4 %), dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II mencapai (80,95 %).

Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, yaitu sebelum dilakukan tindakan sebesar (19,05 %), saat siklus I menjadi (33,3 %), dan setelah siklus II mencapai (71,43 %).

Memberi contoh dan non contoh dari konsep, yaitu sebelum tindakan sebesar (19,05 %), saat siklus I menjadi (61,9 %), dan setelah siklus II mencapai (80,95%).

Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah, yaitu sebelum dilakukan tindakan sebesar (9,52 %), saat siklus I meningkat menjadi (33,3 %), dan setelah siklus II mencapai (61,9 %).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hardini, dkk. 2012. Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, konsep, & Implementasi). Yogyakarta: Familia
- Oxford, R. L. 1997. "Cooperative Learning, Collaborative Learning, and Interaction: Three Communicative Strands in the Language Classroom." *The Modern Language Journal*, 81(4): 1997.

- Magfiroh, Qori. 2013. “penerapan model pembelajaran konseptual interaktif (*Interactive Conceptual Intruction*) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP: Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII di SMP Negeri 29 Bandung.” *Jurnal Online Pendidikan Matematika Kontemporer* 1(1).
- Sina, Ibnu. 2011. “Implementasi Model Pembelajaran Role Playing didasari Analisis Swot pada Materi Peluang: Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas XI SMA N 1 Wanasari.” *Jurusan Matematika FMIPA UNNES* 6(10): 1-8.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.